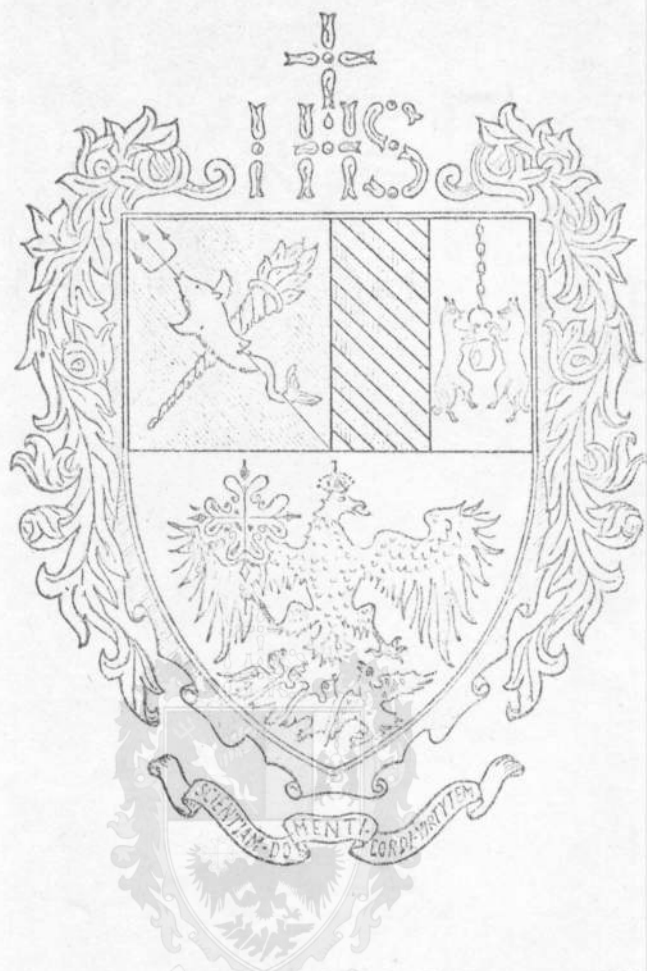


UNIVERSIDAD DEL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



CICLO

1979/81

TESIS DOCTORAL

USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

JUEGOS DE
RELACIONES INTERNACIONALES

Autor: Edgardo B. MATUTE BRAVO

Lic. - Tcnl (R) - O.E.M.

324

-. I N D I C E .-

JUEGOS DE RELACIONES INTERNACIONALES

NO	T E M A	FOJAS
I	<u>INTRODUCCION</u>	1/3
II	<u>DESARROLLO</u>	4/145
	1. Esencia y finalidad de los juegos.	9/17
	2. Resumen histórico de los juegos hasta el siglo XX.	18/34
	3. Los juegos desde comienzos del siglo XX hasta nuestros días.	35/67
	4. Nacimiento y evolución de los juegos políticos.	68/87
	5. Los participantes en un juego diplomático.	88/99
	6. Juegos de Embajada (Juegos de instrucción - Análisis e informes individuales).	100/110
	7. Juegos de Embajada (Análisis por equipos e informes de Inteligencia de Estado).	111/124
	8. Programación de una negociación por medio de un juego.	125/139
	9. Juegos analíticos o JUEGOS DE RELACIONES INTERNACIONALES propiamente dichos.	140/145
III	<u>CONCLUSIONES FINALES</u>	146/150
IV	<u>ANEXOS</u>	151/170
V	<u>BIBLIOGRAFIA CONSULTADA</u>	171/176

-INTRODUCCION.-

La mayoría de los libros que versan sobre política exterior normalmente se refieren a su historia, las teorías mas en boga, los actores principales, las leyes y los Organismos Internacionales; pero no explicitan un método práctico para analizar la compleja temática de las Relaciones Internacionales.

Ante esa circunstancia, este ensayo procura brindar, mediante la aplicación de la técnica de los "Juegos de Simulación", un procedimiento capaz de analizar, con adecuada sistematización, los problemas políticos cuyas interrelaciones condicionan al mundo exterior.

Los "Juegos" se utilizan como procedimiento analítico fundamental, previo a la toma de decisiones, en todos los Estados Mayores del Mundo, desde la mitad del Siglo pasado y, actualmente, en varios otros campos de la actividad humana: empresario, técnico, pedagógico y aún científico.

Se sabe además que, los países mas adelantados (EE. UU, RUSIA y JAPON, entre otros) también lo emplean para analizar problemas políticos.

Ante esas evidencias y conociendo su naturaleza y bondades, por haberlas ya enseñado como Profesor de la Escuela Superior de Guerra y utilizado como Consejero, en FRANCIA (1975 a 1978), corresponde hacerla conocer a quienes se preparan para convertirse en Funcionarios de Relaciones Exteriores, sea en el Instituto del Servicio Exterior o en las Universidades donde se enseña Ciencia Política.

El fundamento del procedimiento radica en poder estudiar los asuntos internacionales utilizando un método que sistematice dicho análisis. Que permita seleccionar los aspectos fundamentales del problema desechando, al mismo tiempo, los asuntos aleatorios o circunstanciales, que muchas veces "impiden ver el bosque"...

Talvez, una de las bondades mas apreciadas del procedimiento consiste en poder objetivar la instrucción y el estudio, mediante el análisis de hechos reales y actuales de la problemática internacional.

Ese aspecto se explicita por ejemplo, en los Capítulos "JUEGOS DE EMBAJADA" donde, a tal efecto, el profesor "transforma" (simula) el aula en una Legación Internacional y obliga a los educandos a producir informes como si estuvieran realmente en Representación Oficial; informes que él evaluará, posteriormente, como si fuese el Director del Area pertinente de Cancillería o el propio Ministro de RR.EE. y CC.

Mediante estos análisis académicos de hechos reales se puede apoyar, posteriormente, los estudios y decisiones que la Conducción Política Superior del País crea conveniente realizar. (Capítulo IX - JUEGOS DE RELACIONES INTERNACIONALES).

Si ha brindado tantos frutos en otros países y se conoce su esencia, implementación y posibilidades, como no utilizarlo en nuestro ámbito político, donde se juega a diario, en mayor o menor medida, el futuro del País; en un Mundo convulsionado y en permanente acecho, como es el actual.

Finalmente, este método es, como se dijo, solo un ensayo tendiente a sistematizar la instrucción de los funcionarios y el análisis de los problemas internacionales y, como tal, perfectible con la práctica y el valioso aporte de quienes lo experimenten; única forma de enriquecer su acervo y transformarlo en el instrumento fundamental para la toma de decisiones políticas, la aptitud mas valiosa en el hombre, según Napoleón.

PROGRAMA DE TESIS

CAPITULO I

ESENCIA Y FINALIDAD DE LOS JUEGOS

Que es un juego? - En que consiste su técnica? - Finalidad y propósitos fundamentales - Un ejemplo dramático durante la conquista lunar - Otras ventajas de su utilización - La simulación de la realidad internacional. Conclusiones.

CAPITULO II

RESUMEN HISTORICO DE LOS JUEGOS HASTA EL SIGLO XX

El primer Juego de Simulación - El ajedrez - Causas por las cuales no sirve como elemento didáctico - Nacimiento militar de los Juegos - La simulación del terreno - El verdadero creador de los "Juegos de Guerra" (El Juego Rígido) - Verdi du Vernois y el Juego Libre - El Juego en salones separados - Los Juegos de guerra en EUROPA, EE.UU, y LATINOAMERICA. Conclusiones.

CAPITULO III

LOS JUEGOS DESDE COMIENZOS DEL SIGLO XX HASTA NUESTROS DIAS

Hasta la I Guerra Mundial - El estudio del terreno y el desarrollo de la cartografía - La investigación operativa - Juegos tácticos y estratégicos desarrollados por los alemanes, antes de la II Guerra Mundial - Posible nacimiento del Juego político - Los Juegos durante la II Guerra Mundial, un ejemplo: la captura de la fortaleza EBEN EMAEL - Los Juegos hasta hoy: en ambiente nuclear, clásico y subversivo. Conclusiones.

CAPITULO IV

NACIMIENTO Y EVOLUCION DE LOS JUEGOS POLITICOS

Reseña histórica - Desarrollo de un Juego de Relaciones Internacionales - Correlación del proceso didáctico - Clases de Juegos de acuerdo a su finalidad: de instrucción y de análisis - De acuerdo al número de Estados participantes: Juegos a un partido o a partidos contrapuestos. Conclusiones.

CAPITULO V

LOS PARTICIPANTES EN UN JUEGO DIPLOMATICO

Equipo ideal para intervenir en un Juego diplomático - Equipo mínimo por País - Funciones de los intervinientes: a) la dirección del ejercicio, b) los participantes y c) los árbitros - Procedimiento general de análisis de un problema internacional. Conclusiones.

CAPITULO VI (PRACTICA DIPLOMATICA)

JUEGOS DE EMBAJADA

(Juegos de instrucción: Análisis e informes individuales)
Introducción - Transformación del aula en una Embajada - Misión de cada equipo de trabajo - Análisis individual de la información recibida - Tipos de informes a producir: a) con poco tiempo disponible - b) con lapso prolongado. Conclusiones.

CAPITULO VII

JUEGOS DE EMBAJADA

(Análisis por equipos e informes de Inteligencia de Estado)

Análisis de la misión - Apreciación de Inteligencia de Estado, por componentes: Geográfico, Económico, Político Interior y Político Exterior, Social, Militar, Biográfico, Científico y Técnico. Utilización de los interrogantes básicos: finalidad, actitud, lugar, tiempo, ritmo y probable evolución. Confección de la Carta de situación - Determinación de las capacidades y vulnerabilidades del oponente - Confrontación - Determinación de los cursos de acción o políticas propias, más convenientes, las más fáciles y las más peligrosas para el País. Conclusiones.

CAPITULO VIII

PROGRAMACION DE NEGOCIACIONES POR MEDIO DE LOS JUEGOS

Planeamiento y programación de una negociación - Análisis minucioso de la Instrucción recibida - Plan de actividades - Reunión de información - Apreciación de Inteligencia Estratégica - Confrontación - Determinación de las políticas o cursos de acción más convenientes - Confección y exposición del anteproyecto de las negociaciones. Conclusiones.

CAPITULO IX

JUEGOS ANALITICOS o JUEGOS DE RELACIONES INTERNACIONALES PROPIAMENTE DICHOS

Programación de un Juego de Relaciones Internacionales - Aspectos básicos que comprende: El objeto del Juego - Los antecedentes del problema - El escenario de las relaciones internacionales o situación básica inicial - El desarrollo del Juego - La intervención de los participantes y del árbitro - Crítica final (Conclusiones básicas y enseñanzas del Juego). Conclusiones.



USAL
UNIVERSIDAD
DEL SALVADOR

CAPITULO I

-. ESENCIA Y FINALIDAD DE LOS JUEGOS. -

1. Qué es un Juego de simulación?

Un "Juego de simulación" es la representación de la realidad en un lugar apropiado para el estudio de esa realidad y de los problemas que ella pueda presentar.

2. En qué consiste su técnica?

El procedimiento comprende tres etapas bien definidas:

- a) El estudio y la comprensión de la realidad.
- b) El trasplante de esa realidad hasta el lugar de análisis. Para ello será preciso realizar una síntesis minuciosa de ella, es decir, transformar esa realidad en un proyecto apto para su traslado y estudio posterior.
- c) El análisis y la solución más conveniente a los problemas que ella puede presentar, con la intervención de todos los participantes, en el juego.

La 1ra. y 2da. etapa la llevan a cabo los equipos que preparan el juego; (programadores y árbitros) del ejercicio.

La 3ra. etapa (análisis de los problemas) se hace con todos los participantes en el juego, como más tarde se explicitará en el capítulo V.

Como se puede apreciar, la representación de la realidad obliga a una triple tarea: 1) Para conocer su esencia. 2) Para realizar una síntesis de la misma, y 3) El análisis y las soluciones más convenientes a los problemas que ella presente.

Este triple esfuerzo tiene un beneficio equivalente para quien programa un "juego de simulación" porque su estudio y conocimiento inicial se enriquecerá

posteriormente, con el caudal de conocimientos que volcarán los participantes, durante el desarrollo del juego.

Pero, se debe hacer la salvedad que, la fiel representación de la realidad es imposible por cuanto es: única, presente y subjetiva.

Sin embargo cuanto más consigamos acercarnos a ella, en la misma proporción nos aproximaremos al fin buscado en este tipo de ejercicios: la toma de decisiones acertadas.

En los capítulos II y III (Resumen histórico de los juegos) podremos comprobar que su sistema se fue estructurando en base a los esfuerzos y al ingenio, de los precursores de esta disciplina, para representar la realidad en el Gabinete de estudio, con la mayor fidelidad posible.

3. Finalidad y propósitos esenciales.

La finalidad del empleo de los juegos es conseguir decisiones correctas y oportunas. Para ello es preciso realizar el análisis de los problemas planteados, previa una adecuada instrucción de quienes deben llevar a cabo dicho análisis.

En la actualidad se sabe que el procedimiento constituye uno de los instrumentos más apreciados y utilizados para la toma de decisiones, motivo por el cual se propone su empleo en el campo político; el de las resoluciones más trascendentes.

4. Un ejemplo dramático durante la conquista lunar.

Como un ejemplo práctico del sistema y de las bondades de esta disciplina y su importante proyección, en apoyo de la ciencia, debemos recordar su gravitación decisiva en la mayor proeza espacial humana de este siglo: la conquista lunar.

Dice Ira Wolfert: "Las máquinas de aprendizaje- Los simuladores- empleadas por los astronautas, pueden clasificarse sin vacilación de fantásticos.

Y, tienen que serlo, los tres hombres que habrán de ir a la Luna, no podrán aspirar al éxito, a menos de poseer una experiencia que los convierta virtualmente en veteranos de todos y de cada uno de los aspectos del viaje, aún antes de emprenderlo".

" Y, veteranos serán. Para ese fin disponen de 50 millones de dólares en máquinas sólo en Cabo Kennedy, todavía más simuladores en el Centro de Vuelos Espaciales Tripulados, de Houston, y otras, en menor escala, en centros de la NASA distribuidos por todo el país".

" Esas máquinas lo llevan a uno a la Luna, sin despegar de la Tierra. "Hasta qué punto reproducen las condiciones de vuelo espacial efectivo?. Según el coronel Frank Borman, capitán del Apolo 8 en su circunnavegación de la Luna la Navidad pasada, "las reproduce exactamente".(1)

No debemos olvidar que en Estados Unidos se ha construido, entre otras simulaciones, un trozo de Luna para que los astronautas se acostumbren a caminar sobre el polvoriento suelo selenita y sepan desplazarse en la menor gravedad que existe en nuestro satélite terrestre.

Las prácticas sobre dicho artificio acostumbraron a los astronautas de tal forma que cuando descendieron Armstrong y Aldrin, ya conocían de antemano el ambiente en el cual iban a desenvolver sus actividades.

!Qué diferencia a lo sucedido a Colón, cuyo viaje fue a la inversa, una sucesión de nuevas experiencias en permanente e inesperada aparición;

La simulación de la realidad llevada al sumum de la perfección facilita la conducta del ser humano, cuando éste se enfrenta con aquélla y le permite habituarse fácilmente a la misma.

.....
1) Del Autor.- Juegos de simulación - Edit.Círculo Militar - 1970 - Pág.260.-

Pero, es que acaso esa conducta lógica no es sino una serie ininterrumpida de decisiones que, por lo repetida tantas veces en el entrenamiento, se toman casi instintivamente como el esgrimista sin que haya apariencias de reflexión?...

El estudio de la realidad para su traslado al laboratorio y luego durante los múltiples análisis de la misma, una vez que ésta (simulación) permite programar con exactitud la operación prevista.

Al viaje lunar, en verdad, se lo diagramó matemática y totalmente por anticipado, merced al empleo de la simulación y al inestimable concurso de las computadoras.

Sólo: "... cuando el módulo está a 150 metros sobre el punto de alunizaje, los astronautas toman en sus manos los controles".

"Para la cuestión realmente grave de posarse sobre el suelo, los hombres funcionan mejor que cualquier computadora".

El último dramático acontecimiento vivido por la Humanidad y que culminara con el exitoso regreso de los astronautas de la Apolo XII, se debió, de manera preponderante, al empleo de la técnica de los juegos de simulación.

Cuando se conoció en tierra la explosión que dejaba a la nave espacial prácticamente sin energía -a más de 300.000 kilómetros de distancia de nuestro planeta- y lo único que quedaba por hacer era de tratar de regresar con vida a los astronautas, se recurrió al procedimiento en estudio.

Gracias a él se enviaron las instrucciones precisas a quienes permanentemente debían modificar el derrotero de la cápsula, superar los inconvenientes del frío y la falta de oxígeno.

Para tal fin, en Houston, se introdujeron a 3 astronautas en un módulo que adolecía las mismas

fallas técnicas que la del que se encontraba en emergencia en el espacio (simulación de la realidad).

Observóse luego, atentamente, la conducta seguida por los astronautas en ficción, para conjurar el peligro.

Las acertadas decisiones tomadas por los mismos - finalidad de la simulación - juntamente con las opiniones de los científicos constructores y controladores del vuelo de la nave espacial, posibilitaron el envío de las órdenes precisas que permitieron recobrar la vida de James Lovell, Fred Haise y John Swigert.

Así, pues, un fracaso técnico se convirtió, finalmente, en un nuevo y prodigioso triunfo del ingenio humano.

El ejemplo precedente es axiomático por lo significativo acerca de las posibilidades que brinda esta disciplina al hombre, en el campo tecnológico, pero refleja con claridad meridiana que, en definitiva, es el hombre quien adoptará la decisión y conducirá la nave a buen fin.

5. Otras ventajas de su utilización.

Nos permitiremos citar algunas de las múltiples ventajas subsidiarias de la utilización de la técnica de los juegos:

- El análisis minucioso de cada uno de los factores concurrentes, que el planteo de los problemas y sus soluciones involucran, permitirá llevar a cabo, posteriormente, una correcta planificación y programación del empleo de los medios a disposición.
- La utilización sistemática del método facilitará la redacción de informes, instrucciones, órdenes o directivas que, al abarcar todos y cada uno de los aspectos analizados con detenimiento, evitarán un deficiente conocimiento del problema al superior o falsas interpretaciones al subalterno.

- Permite al profesor comprobar que sus educandos conocen las normas básicas funcionales que son de su incumbencia, la doctrina vigente y la preparación intelectual general.
- Fuera del adiestramiento expresado, su empleo permite seleccionar inteligencias entre los participantes y, en el conocimiento de sus capacidades mentales, la asignación de misiones adecuadas a las mismas.
- Cada una de estas ejercitaciones proporciona una serie de enseñanzas, verdaderos axiomas, en similares condiciones, que permitirán conformar o incrementar, ulteriormente, la necesaria teoría y doctrina particular e institucional.
- Facilita poner de relieve y examinar los resultados de varias soluciones (cursos de acción o políticas), para un mismo problema.
- Permite representar objetivamente la sucesión de variadas y posibles situaciones y problemas internacionales.
- El análisis de un caso concreto, identificado con la realidad (aunque representado artificialmente) y resuelto mediante un proceso experimental, ayuda a la retención mental y a la fijación de los conceptos fundamentales.
- Constituye un factor de disciplina y educación mental muy importante al permitir solucionar los problemas mediante la investigación y el razonamiento juicioso y con un procedimiento metodológico adecuado.
- El director del juego debidamente preparado puede amoldarse a cualquier necesidad y abarcar, sin dificultades mayores, todo el espectro de la preparación del profesional, sea cual fuere su grado, jerarquía o función.

Esto resulta de un valor insospechado, porque la técnica de la simulación de la realidad permite traducir, en su objetivación, desde la rutinaria actividad de las funciones subalternas hasta aquellas situaciones en que se juega el destino del Estado mismo.

- En base al párrafo anterior, el juego posibilita el ejercicio profesional, real, de todos los participantes, sin restricción de categorías o funciones.
- Otra de las bondades del procedimiento, sin lugar a dudas, es el acostumbramiento al trabajo en equipo, necesidad imperiosa del mundo actual por la complejidad de los factores intervinientes y la diversidad de matices y especialidades, tal como es el ámbito político, por antonomasia.
- El desarrollo se traduce, como todos sabemos, en un permanente enfrentamiento con problemas, que el hecho planteado obliga a solucionar.

6. La simulación de la realidad internacional.

Se sabe que, las estrategias de las superpotencias como gigantescos polos de atracción, tras de sus objetivos políticos, generan al intercondicionarse el "ambiente" mundial de las relaciones internacionales donde, como débiles limaduras de hierro las potencias menores, aún atraídas, procuran desarrollar sus propias políticas exteriores.

En consecuencia, para simular ese ambiente condicionado, será preciso analizar, en primer término, las políticas de las superpotencias y determinar, a continuación, el grado de influencia que ellas tienen sobre el país que se va a estudiar.

Un ejemplo servirá para aclarar el concepto anterior VIETNAM, invade CAMBOYA. Antes de iniciar el análisis del hecho en sí, será preciso predeterminar el grado de influencia que las superpotencias tienen sobre esos países.

Luego recién debemos analizar las causas particulares que obligaron a tal invasión. Estas son bivalentes, por un lado necesidades intrínsecas (alimentos, territorio, población, etc.). Pero, también influidas por presiones externas: la rivalidad vietnamita con CHINA. La conveniencia de fortalecer su posición estratégica en esa parte del mundo y, mucho más, como se dijo, la presión de MOSCU, que necesitaba un aliado fuerte colocado a espaldas del gigante amarillo que lo ayude a controlar eficazmente las comunicaciones marítimas del sudeste asiático, entre la INDIA y CHINA.

Se sabe que los cursos de acción, políticas o estrategia de un Estado se analizan en función de sus fines u objetivos políticos. Estos, a su vez se encuentran tácita o explícitamente manifestados. CHINA, por ejemplo, viene proclamando a los cuatro vientos que busca convertirse en superpotencia en el año 2000.

Todo análisis de CHINA, de los hechos trascendentes que ella produzca en el mundo, deben ser estudiados partiendo de esa premisa.

Aquellos objetivos políticos que los estados no explicitan, es fácil deducirlos si se tiene la paciencia de estudiar los discursos de sus protagonistas nacionales, con poder de decisión: Presidentes, Primeros Ministros o Ministros de RR.Exteriores, etc.

7. CONCLUSION:

Queda entonces como conclusión de estos conceptos preliminares que, para representar la realidad internacional, es preciso iniciar el trabajo con el análisis de la interrelación de las estrategias, de las superpotencias mundiales y, más concretamente, de sus objetivos políticos, los generadores del "ambiente mundial".